I GIOCHI DEL 2000

DUEMILAGAMES

DOMENICO DI GIORGIO

FACCHETTI CELO, GIUBERTONI MANCA!

QUALITYGAME

Scritto per Roberta. E dedicato alla mia famiglia.
Ho ritrovato nel comodino il quaderno degli appunti di cinque anni fa: a quei tempi io e lei cercavamo di forzarci a provare a scrivere. Settimanalmente ci assegnavamo il compito di sviluppare in un raccontino una immagine più o meno suggestiva scelta da ognuno di noi, a turno: i miei risultati sono per lo più, al contrario dei suoi, imbarazzanti. Cinque anni dopo ho finalmente capito quale doveva essere la mia strada: e se oggi riprovo a scrivere qualcosa, in forma di gioco, è perché ho davanti agli occhi quello che deve accadere al bambino che avevamo immaginato intento a guardare Stanlio e Ollio alla TV.

INDICE

INDICE ..... pag. 2
RINGRAZIAMENTI ..... " 2
PREFAZIONE ..... " 3
GIUBERTONI MANCA ..... " 4
FACCHETTI CELO ..... " 8
Manetta ..... " 13
Sottomuro ..... " 16
Figu come fiches ..... " 20
Figurine ..... " 21
A secca ..... " 23
Calcio ..... " 25
Contafigu ..... " 27
POSTFAZIONE ..... " 28
BIBLIOGRAFIA ..... " 30

RINGRAZIAMENTI

Era tutta la vita che aspettavo questo momento! Anzitutto, quindi, grazie ad Andrea, a Giovanni e al signor Panini. Grazie all'intrepido gruppo-test: Roberta, Franca, Salvatore, Alberto e Federica, Raffaella e Francesco, e ancora Andrea.
Si ringrazia Paola Lanciani, collaudatrice di libri-gioco, anche per il prezioso contributo dato con le regole di "a secca" alla nostra ricerca delle radici dell'uomo moderno. Grazie a Giorgia (MEGLIOPOCOMASINCERO™ is a Giorgia Trademark 1995) e Daniele (no comment), Barbara e Sergio, Dario e Francesca, Claudio e Annarita, la Setta Ludica. Peace, Love & Unity to Novecentonovanta (contattate Novecentonovanta se volete leggere altri racconti-game miei, come quelli del Pulitore, nonché di Andrea Angiolino). Grazie di cuore a Walter, Dario e Tiziana (W il caporale del male! W Kaos!) e a Pina (che si è commossa). Grazie anche a Lorenzo e a tutti quelli che, durante tutti questi anni, mi hanno regalato delle figurine.
E un affettuoso saluto alla mia maestra, Anna Maria Tesorone.

FACCHETTI CELO, GIUBERTONI MANCA!

© Domenico Di Giorgio, 1996.

A cura di Andrea Angiolino.
Disegni di Daniele Barletta, grafica Primus 0766/34419, copertina di Dario Calì.

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione anche parziale.

PREFAZIONE

Egregio lettore, stavolta ti abbiamo fregato. Quello che hai comprato confidando nella familiare impaginazione della collana "I giochi del Duemila" e nella ingannevole scritta "Duemilagames" è in realtà, mi duole dirtelo, un manuale di storia contemporanea. Niente draghi, niente incantesimi, niente dadi a ottantasei facce: solo la cronaca di un periodo del nostro secolo troppo poco battuto dai ricercatori, quell'età d'oro durante la quale chi ti scrive passava le giornate fra Saturnino Farandola e Mio Mao, tra il gioco della scattarella[1] in cortile e, come sarà presto chiaro, le figurine.
In realtà il capolavoro del pensiero moderno che hai tra le mani è composto di due entità ben distinte: un racconto gioco a tema storico dal curioso titolo *Giubertoni manca!* e un manualetto di regolamenti d'epoca per l'utilizzo dei doppioni delle tue raccolte di figurine, *Facchetti celo*, inserito in comodi riquadri a margine del racconto. A proposito di questa seconda parte del corpus, il direttore della collana mi prega di segnalarti la possibilità di adoperare i regolamenti anche per le tue raccolte di carte collezionabili (Magic e dintorni): che non si dica che alla QualityGame siamo antichi!
Ci risentiamo dopo i sessantasei[2] paragrafi dell'opera (ma se tu ti sei già risentito[3] puoi anche smettere di leggere!).

---

[1] Scattarella: partita di calcio giocata a una sola porta, con due squadre di due-quattro persone, a seconda della grandezza del cortile, e un solo portiere neutrale (due se la porta è troppo grande o se i giocatori sono in numero pari).

[2] Il numero di paragrafi non è casuale: esso non richiama, come i più bacati dei lettori avranno pensato, al numero della bestia, bensì all'anno di nascita dell'autore (nonché della Musa ispiratrice, del grafico Primus e del direttore della collana Duemilagames).

[3] L'autore ha inserito questa ardita battuta per rendere chiaro al lettore quanto sia spiccato il suo sense of humour.

La **MEGLIOPOCOMASMICERO** S.R.L.
vi presenta un interludio romantico:

GIUBERTONI MANCA!

Siamo nel 1973, sull'orlo della crisi economica che porterà all'austerity: tra breve le automobili circoleranno a targhe alterne per permettere di ridurre la nostra dipendenza dai paesi fornitori di petrolio, e il governo sarà costretto a una serie di misure impopolari per tentare di rianare il bilancio dello Stato. La storia dimostrerà che le paure di quel periodo erano infondate; i giornali che scrivevano della prossima fine del petrolio avevano forse come fonti le ditte che si preparavano alla costruzione *delle centrali nucleari...*

Ma cosa importa? Sei un bambino di 7 anni con un problema molto più grande: dopo mesi di duro lavoro e di estenuanti trattative ti mancano ormai solo quattro figurine per ultimare l'Album dei Calciatori 1972-1973, e vuoi assolutamente trovarle! Le magnifiche quattro raffigurano rispettivamente:

1) il presidente del Torino, **ORFEO PIANELLI**;
2) la squadra del **FOGGIA**;
3) uno degli "altri titolari" della Ternana, **ERMENEGILDO VALLE**;
4) il più raro di tutti: lo stopper dell'Inter, **MARIO GIUBERTONI**.

Hai un monte di 50 figurine doppie in mano che potrai utilizzare per qualsiasi eventuale transazione, e soldi spicci bastanti a un solo acquisto (sceglierai tu quale) in tutto il racconto. Come se non bastasse, stanotte ti è apparso il dio delle figurine: "Oggi o mai più!", ha detto. "Da domani niente più Giubertoni!" E siccome al dio delle figurine si deve credere, hai solo questa giornata per completare l'album. Vai al paragrafo 1 e... Buona fortuna! Quando trovi una figurina delle quattro barra il quadretto; quando spendi i soldi (sufficienti per un solo acquisto!) eliminali. Tieni il conto dei doppioni man mano che ne guadagni o ne cedi!

LA TUA SCHEDA

✎ **Dotazione:**
soldi spicci
doppioni: 50 .....

✎ **Obiettivi:**
- ❑ Orfeo Pianelli
- ❑ Ermenegildo Valle
- ❑ Squadra del Foggia
- ❑ Mario *Giubertoni*

1 Sei stravaccato sul divano davanti al televisore in attesa del tuo programma preferito, "Oggi le comiche": nell'attesa guardi svogliatamente l'altro canale (se non te lo dovessi ricordare, sappi che allora c'erano solo "il primo" e "il secondo").
Mentre compare, finalmente, il triangolino bianco che segnala l'inizio di un nuovo programma sull'altro canale, suonano alla porta. Ti alzi per cambiare (altro che telecomando!) e arriva la mamma: "È Francesco. Vuole sapere se scendi a giocare."
Se scendi subito, vai al **PARAGRAFO 7**. Se resti a vedere le comiche, vai al **PARAGRAFO 26**.

2 "Valle e Pianelli. Quanto volete?" Meglio tenere le distanze, pensi.
"Settanta", propongono. Gliele dai senza batter ciglio.
Cancella 70 doppioni e segnati Pianelli e Valle. ➡**36**.

3 "Non mi fai paura, Gerardo", ripeti insistentemente a mo' di mantra: e in effetti ti senti già meglio. Quando il mostro arriva sei in uno stato di grazia, e resisti senza un fiato all'elenco di incredibili giochi, di importantissimi amici, di incredibili opportunità che sfoggia o millanta: la tombola musicale, le Crystal ball, i soldatini dei crociati che si smontano... E poi la Polaroid, il corso di nuoto, l'amico che lo fa entrare alla RAI e allo stadio... Ma quando arriva a dirti che l'anno prossimo anche lui starà sull'album delle figurine, visto che il Milan lo ha acquistato, senti che è troppo.
Reagisci (➡**61**) o cambi discorso (➡**35**)?

4 Arrivi al muretto proprio mentre si sta svolgendo un'asta per due dei tuoi obiettivi, il Foggia e Orfeo Pianelli: il prezzo finale è alto, 60 figurine, ma potrebbe valerne la pena.
Se hai 60 doppioni, puoi azzerarli e segnarti il Foggia e Pianelli, dopo di che ➡**13**; se preferisci o devi rinunciare e per consolarti vuoi andare alla cartoleria davanti al muretto a comprare altri pacchetti, ➡**51**.

5 *Con la tenacia di Paperon de' Paperoni riesci a mettere a* frutto i tuoi pochi doppioni: saggi investimenti ti portano a quintuplicare il capitale. Moltiplica per cinque il numero dei tuoi doppioni. D'improvviso, nel mazzetto di doppi che stai esaminando, di proprietà di un bambino nasuto di cui non ricordi il nome, vedi i rarissimi Gian Pietro Marchetti della Juventus e Avellino Moriggi della Lazio: investi tutte le tue risorse nei due, sperando di rivenderli poi a caro prezzo a Francesco (➡**17**) o lasci stare e ti fai tentare dal demone del gioco (➡**28**)?

6 Al muretto c'è gran folla: il mercato dei doppioni è vivace, l'indice FIG in rialzo. La gran ressa ti irrita e avresti voglia di gridare qualcosa tipo "fuori i mercanti dal tempio!"
Lo fai e te ne torni a casa sdegnato (➡**48**) o ti tuffi nella mischia (➡**39**)?

7 Spegni di corsa la TV e corri giù per le scale; Francesco ha in mano il suo mazzetto di figurine e ti propone di fare qualche scambio. Una rapida occhiata ti permette di scoprire fra le altre quella di Ermenegildo Valle: trattieni a stento l'emozione. Chiedi a Francesco quante ne vuole in cambio (➡38) o, cercando di mantenere un po' di sangue freddo, lo inviti a giocare a figurine senza dirgli niente di specifico (➡19)?

8 "Me le fai rivedere?" chiedi indicando il mazzetto dei doppioni: il fascino esercitato su di te dall'abilità di Silvan, il prestigiatore televisivo, ti ha spinto a esercitarti ore ed ore con le carte... Forse nella speranza di poter avere anche tu, un giorno, una procace assistente teutonica. Per te è un gioco da ragazzi far scivolare fuori Pianelli e il Foggia sostituendoli con due Facchetti dell'Inter. Segna Pianelli e il Foggia e togliti due doppioni.
Gerardo se ne va dopo aver ricontato le figurine, il malfidato, senza accorgersi di nulla: ti godi il trionfo davanti alla TV dopo aver commissionato alla mamma l'acquisto di altri pacchetti (cancella gli spicci e ➡53) o esci di persona verso l'avventura (➡59)?

9 "...No, non mi va", dice Francesco, e se ne va col suo prezioso doppione. Dopo qualche attimo di smarrimento decidi che è il caso di fare qualcosa: spendersi gli spicci in figurine (➡44) o andare a cercare altri possessori di doppioni (➡47)?

10 Sconfiggi facilmente il malcapitato Francesco, sottraendogli anche Orfeo Pianelli. Aggiungi 10 doppioni e segna Pianelli.
Ora devi decidere se andare a far la spesa di figurine all'emporio (➡13) o insistere nel gioco sfidando chiunque ti capiti a tiro (➡56).

11 "Che razza di folla!" borbotti guardando verso il muretto delle figurine: hai già una mezza idea di tornare a casa quando

La **MEGLIOPOCOMASINCERO** S.R.L.
vi presenta un manuale per lo studio e il tempo libero:

FACCHETTI CELO!

Ovvero: cosa farò dei miei doppioni?

Amico lettore, neanche nel più roseo dei tuoi sogni è possibile terminare un album senza doppioni: una parte del sovrappiù figurinico potrà essere smaltito in scambi, certo, ma ti resteranno comunque in mano un certo numero di individui (per lo più Facchetti) di scarso valore commerciale. Cosa farne? Eccoti alcune proposte, disseminate in comodi riquadri ai margini del testo. L'indice a pag. 2 ti sia di guida nel ritrovarli.

d'improvviso ti si para davanti Francesco che ti invita a esaminare i suoi doppioni. Ha Ermenegildo Valle! Gli proponi uno scambio (➡**60**) o lo sfidi a figurine (➡**22**)?

12 Alleggerito alquanto nel monte dei doppioni, sei combattuto tra il desiderio di vedere almeno un pezzetto di "Oggi le comiche" risalendo a far merenda e quello di buttarti verso il centro del paese alla ricerca di figurine: se alla fine hai deciso di tornare prima a casa, sperando di poter uscire dopo le comiche, ➡**31**; se vai subito al muretto degli scambi di figurine, ➡**4**.

13 Ti trovi davanti all'emporio, fonte sicura di preziose bustine: stai per entrare quando vicino alla porta, appoggiata al muro, vedi una bambina bionda che ti guarda con occhioni magnetici. Se decidi di investire i tuoi spicci in due gelati (che so, un Coda di Tigre per te e un Arcobaleno per lei) rinunciando al sogno di com-

pletare l'album, ➡65. Se, a prezzo di enormi sforzi, resisti alla bellissima Circe, ➡37. In entrambi i casi cancella gli spicci.

14 Gerardo arriva e incomincia subito a parlare dei suoi incredibili giocattoli: la tombola musicale, le Crystal ball, i soldatini dei crociati che si smontano... E poi la Polaroid, il corso di nuoto, l'amico che lo fa entrare alla RAI e allo stadio... Finalmente tira fuori dalla tasca un mazzetto di figurine, che sbirci avidamente. Ha Ermenegildo Valle e Orfeo Pianelli quadrupli. Gli chiedi un prezzo, e lui fa lo splendido: "Guarda che te li regalo... 'st'occhialone, qui, (Orfeo Pianelli, N.d.A.) ce l'ho milluplo... perché io me compro dieci pacchetti ar giorno, e ce sta sempre l'occhialone! Te lo regalo, va! Anzi, no: damme tutto il mazzetto tuo, che te do pure quest'altro". Accetti lo scambio (➡64) o no (➡45)?

15 Vai in cucina con la calma del giusto, e ti siedi in attesa del panino con formaggino e prosciutto cotto che non tarda ad arrivare.
"Esco a comprare un dolce, che tra poco arriva tuo cugino Gerardo... Serve niente?", fa noncurante la mamma. Oh, capperi! Il cugino Gerardo, il romano! Il più antipatico bambino del mondo!
La notizia incrina la pace dei sensi raggiunta con il panino: decidi di consolarti affidando alla mamma gli spicci per un acquisto di figurine (➡43), di aspettare a pie' fermo l'infido cugino (➡3) o di svignartela subito dopo l'uscita della mamma (➡32)?

16 "Mamma, io esco!" gridi fiducioso: un imperioso altolà ti gela con la mano sulla maniglia della porta di casa. "Tra poco arriva tuo cugino Gerardo e io devo uscire a comprare un dolce: tu resta qui e aspettalo. Ti serve qualcosa?"
Oh, ulteriore tragedia! Il cugino Gerardo, il romano! Il più antipatico bambino del mondo! Torni mogio davanti alla TV dopo aver affidato alla mamma gli spicci per poter almeno avere il conforto di qualche pacchetto di figurine (➡53): cancella gli spicci.

17 A questo punto hai in mano solo i due neoacquisti Moriggi e Marchetti. Nella casella "doppioni" segna 2. Vai con i tuoi due preziosi cimeli da Francesco, che li guarda un po' schifato: "Guarda che da quando è venuto tuo cugino Gerardo, che ne ha *portati una diecina, quei due lì ce li abbiamo tutti!*". *Ti si chiarisce* improvvisamente il concetto di inflazione: in un estremo tentativo decidi di provare almeno a giocarti i due inutili doppioni a sottomuro (➡**28**).

18 Il sottomuro ti si addice: quando le tue figurine scivolano giù dal gradino di lancio finiscono sempre su qualche doppione avversario, permettendoti di impossessartene. In breve vinci 84 fi*gurine, mettendo sul lastrico i tuoi concorrenti. Aggiungiti 84* doppioni.
Accecato dall'invidia, uno degli sconfitti tira fuori dalla tasca Pianelli e Valle: "Tanto tu questi non ce l'hai! Dammi 150 figurine e te li do!", dichiara. Se accetti, togliti 150 doppioni e segnati Pianelli e Valle, dopo di che ➡**36**: se ne hai già uno, segnati quello che ti manca e aggiungi l'altro ai doppioni. Se non hai bisogno di quelle figurine, oppure non puoi o non vuoi pagare un prezzo così alto, vai a cercare altri sfidanti al **56**.

19 Contate una ventina di figurine per uno. Le prendi e *le impili in un uni*co mazzetto che stringi un po' ai bordi (quelli lunghi) per permettere che si "imbarchi": sistemi questa specie di culla di figurine su un gradino e a turno, con la mano

aperta e le dita strette come per applaudire, colpite il suolo di fianco al mazzetto, conquistando le figurine che si rovesciano. Mantieni un certo distacco professionale finché non compare Ermenegildo Valle: in breve perdi la concentrazione e ti fai sfilare da Francesco 30 figurine. Come se non bastasse, la mamma ti richiama per la merenda e il tuo avversario ne approfitta per squagliarsi. ➡42.

20 Trovi Francesco e senza troppe cerimonie gli sequestri i doppioni: ha in mano Pianelli!
Gli proponi uno scambio (➡62) o lo sfidi a sottomuro (➡10)?

21 Togliti 83 doppioni. A caro prezzo, ma ce l'hai fatta: l'album è ormai quasi completo.
Segna Valle e Pianelli: se avevi già uno dei due, aggiungiti un doppione. Purtroppo le risorse sono miserelle... Provi ad incrementarle col gioco (➡28) o con un oculato programma di investimenti (➡5)?

22 Spenni il povero Francesco: gli vinci 61 figurine, tra le quali Valle!
Aggiungi 60 doppioni e Valle. Ora ti rivolgi ad altri lidi, dirigendoti al muretto: ➡27.

23 Conti le 30 figurine borbottando e risali di corsa ad attaccare il prezioso cimelio, piantando Francesco con un mazzetto considerevolmente più alto di prima. Togliti 30 doppioni e segna Ermenegildo Valle, poi ➡12.

24 Con certa gente non si tratta, decidi: quindi è meglio andarsene a spasso, salutandolo con un sorriso di superiorità (➡30). Oppure preferisci cercare una vendetta contro Gerardo (➡8)?

25 Stai lì ascoltando la sigla di "Avventura" ("She came in through the bathroom window" dei Beatles in una sentita esecuzione di Joe Cocker: ma tu hai sette anni e non lo sai) e rifletti sul da farsi: aspettare Gerardo (➡**14**) o squagliarsi di soppiatto (➡**32**)?

26 "Digli che scendo più tardi", dici alla mamma senza neanche voltarti: privo di comiche e di merenda nessuno può sentirsi sicuro nell'affrontare la giungla delle figurine!
Quando il programma finisce ti alzi e guardi l'orologio: e se si fa troppo tardi? Il dio delle figurine ha detto "oggi o mai più!"... Aspetti comunque la merenda (➡**15**) o esci senza tante cerimonie (➡**30**)?

27 Non c'è niente che ti possa interessare fra i doppioni sul mercato: è l'ora dell'investimento! Vai a spendere i tuoi spicci in figurine in cartoleria (➡**46**) o all'emporio (➡**34**)?

28 Hai deciso per la strada dell'azzardo: sfidi a sottomuro un bambino occhialuto dall'aria mite e in breve vinci tre o quattro figurine. Sognando il trionfo insisti nella sfida: nelle orecchie ti risuonano le note della Marcia Trionfale (Rocky è di là da venire)... Ma la realtà è diversa dai film americani, e ti ritrovi completamente spennato in pochi minuti. Senza figurine né spicci, per te arriva la FINE.

29 Esci dal negozio e rientri nella bolgia degli scambi, senza purtroppo trovare ciò che cerchi. Torni a casa affranto (➡**48**) o ti sfoghi sfidando chiunque a giocare con te (➡**56**)?

30 Salti giù per le scale veloce come non mai: s'impongono *rapide scelte per arrivare allo scopo! Eccoti la prima: andare al* muretto degli scambi di figurine, sul lato della Chiesa (➡**41**) o all'emporio a investire il tuo capitale (➡**13**)?

31 "Oggi le comiche" sta finendo: fai in tempo solo per i saluti di Renzo Palmer e la sigla. Resti abulico davanti alla TV pensando a quanto la vita possa essere crudele, quando arriva la mamma. "Esco un attimo a comprare un dolce, che tra poco arriva tuo cugino Gerardo: ti serve qualcosa?"
Oh, ulteriore tragedia! Il cugino Gerardo, il romano! Il più antipatico bambino del mondo! Che fare? Consolarsi commissionando alla mamma l'acquisto di qualche pacchetto di figurine (➡43) o restare col muso davanti alla TV (➡25)?

32 Svicoli di soppiatto dalla porta di casa e corri via: Gerardo fa però in tempo a intravederti mentre fuggi... E tutti sanno che davanti al potere iettatorio del suo sguardo, persino Medusa scompare. Lampi di fuoco gli escono dagli occhi di brace mentre mormora un nome: Giacinto Facchetti.

MANETTA

Gioco per due persone. Ogni giocatore, al proprio turno, nasconde fra le mani (chiuse come quando si applaude) un certo numero di figurine: l'altro cerca di indovinare quante sono. Se il numero dichiarato dall'indovino è giusto egli conquista tutte le figurine nascoste, se è sbagliato deve pagare la differenza tra il numero esatto e il numero da lui detto.

Per quanto impossibile possa sembrare, da quel momento tutte le tue figurine, comprese quelle già attaccate sull'album, si trasformano in quella del terzino interista. Compri degli altri pacchetti e ti ritrovi per le mani 24 inutili copie della stessa figurina. Anni dopo Elio e le Storie Tese si ricorderanno di te nell'apertura del loro primo album: "Facchetti? Lo sappiamo tutti: c'hai sempre e solo Facchetti... Hai fatto cinque album solo con Facchetti!"
Questa tardiva gloria non ti scampa però qui dalla FINE.

33 Non degni neanche di risposta la bimbetta e corri a casa, ma quando per le scale tiri fuori le figurine dalla tasca esse sono diventate tutte Facchetti: il dio delle figurine non ama chi è scortese con le bimbette! ➡**48**.

34 Passeggiando sei giunto davanti all'emporio, fonte sicura di preziose bustine: stai per entrare quando vicino alla porta, appoggiata al muro, vedi una bambina bionda che ti guarda con occhioni magnetici.
La tua missione non ti concede lo spazio per evasioni amorose, purtroppo: entri nell'emporio direttamente (➡**63**) o sottolinei la tua superiorità puntandole contro l'arma spaziale (➡**52**)?

35 Ti inserisci nel suo sproloquio con un: "A proposito di figurine, ne hai di doppioni?"
Dopo un attimo di spiazzamento, il cugino estrae un congruo mazzetto che esamini con fare professionale. "Guarda che sono tutte preziose, eh! Per te costano solo poche figurine ciascuna! Anzi, dammi il tuo mazzetto e prenditi quello che ti serve! Un affarone!" Il malvagio cugino è in possesso di Pianelli e del Foggia. Accetti le sue condizioni e ti prendi i due reperti (➡**64**) o non gli vuoi dare soddisfazione (➡**24**)?

36 La situazione sembra buona, ma ti restano troppo poche figurine in mano per sperare di prendere Giubertoni: bisogna decidere una strategia. Giocare (➡**28**) o investire (➡**5**)?

37 Apri i pacchetti con la testa altrove. Saranno gli occhioni della biondina, sarà che il dio delle figurine ti vede distratto: comunque ti ritrovi con 24 inutili doppioni, tutti di squadre (se non di serie) minori. Esci confuso dall'emporio e lei è ancora lì: e non esistono lanci di dadi, corazze, incantesimi o carte speciali che permettano di resistere per due volte a quegli occhi. Butti il mazzetto dei doppioni e ti inginocchi davanti a lei dichiarandole il tuo amore.

La sequenza successiva vi vede camminare per mano nel giardino del Comune: le figurine sono ormai per te un lontano ricordo. ➡65.

38 "Voglio 30 figurine", fa lui. Accetti (➡23) o lo sfidi a figurine (➡9)?

39 Ti rassegni alla bolgia: entri nella mischia menando fendenti e cominci a esaminare mazzetti di doppioni alla vana ricerca dei tuoi obiettivi.
A questo punto, se sulla tua scheda c'è un cuore ➡54. Se non c'è il cuore puoi sfidare qualcuno a sottomuro (➡56); altrimenti, stanco della folla, ti tiri fuori dal mercato e ti metti a passeggiare vicino alla cartoleria in attesa di ispirazione (➡11).

40 I bambinetti sanno difendersi: le figurine vanno e vengono, e alla fine ti ritrovi con 10 doppioni in meno (togli 10 dalla casella dei doppioni). Ma scopri anche che, nel vorticoso scorrere del gioco, nelle tue mani è finita la figurina del Foggia!
Segna il Foggia. A questo punto decidi per l'acquisto di altri pacchetti: meglio l'emporio (➡13) o la cartoleria (➡51)?

41 Determinato come un killer, entri nel mercato dei doppioni. In pochi minuti riesci ad abbindolare un paio di agenti di

scambio rifilando loro doppioni per te inutilizzabili a un prezzo altissimo, infilando nella contropartita addirittura due dei tuoi obiettivi: Valle e il Foggia!
Aggiungi 15 doppioni, segnati Valle e il Foggia e ➡55.

42 Cancella i 30 doppioni persi. Risali con la morte nel cuore: mangi svogliatamente il panino giocherellando con la sagoma di plastica di Gambadilegno (di quelle da attaccare al muro col sapone) che stava nella scatola dei formaggini. Mediti vendetta!
Esci e investi gli spicci in figurine (➡16) o torni davanti alla TV (➡31)?

43 Dai gli spicci alla mamma senza sorridere: "Figurine", borbotti.
"Sarà fatto!" risponde lei. Cancella gli spicci e ➡53.

44 Cancella gli spicci.
Arrivi all'emporio delle figurine e consegni i sudati risparmi: apri il primo pacchetto spillando una figurina per volta e... Giubilo! Il Foggia!
Improvvisi una danza di gioia in strada e apri con meno senso religioso le altre bustine: il dio delle figurine ti vede e ti manda tre Mascalaito (del Verona) in mezzo ad altri inutili doppioni. Barra il quadretto del Foggia e aggiungi 23 doppioni. Il tuo saltellare ha attirato l'attenzione di due loschi bambini, noti come il gatto e la volpe.

SOTTO

Gioco per due o più persone, da fa
retto di un metro circa di altezza
con un tavolino, ma non è la stes
no, lascia cadere dalla sommità del mure
pre anche solo in piccola parte una o pi
il giocatore può riprendersela insieme a
se il giocatore fa cadere la figurina a facc
a faccia in su la recupera e si prende anc
termina quando non ci sono più figurine
visibile per il numero di giocatori e tutti
tarla... Ma che triste finale, spartirsi le fig

"Scambi da fare?" chiedono. Dai un'occhiata alle loro figurine e noti Ermenegildo Valle e Orfeo Pianelli. Proponi una sfida (➡49) o provi a trattare (➡2)?

45 "A Gera'... Ma va a fa l'ovo!" gli dici con disprezzo. Lui non risponde neanche: rimette a posto le sue cose e sta in silenzio a guardarti male fino all'ora di andare.
Quando le mamme si salutano, lui esplode: "Mamma, zia, mi ha detto le parolacce e mi ha picchiato!" Ciò detto, inizia a frignare. La mamma, spiazzata, ti sequestra spicci e figurine e ti allenta un ceffone: "Non si fanno, certe cose!"
Vieni messo in castigo fino a sera, compresa la proibizione di vedere Carosello: per te è la FINE.

46 Arrivi rapidamente alla cartoleria e chiedi quello che sai. Cancella gli spicci.
Purtroppo nelle bustine non trovi nessuno dei tuoi obiettivi: aggiungi 24 doppioni.
In un angolo della cartoleria, una bambinetta mora ti guarda con aria di sfida: "Giochi a figurine con me?", sussurra con una vocetta acuta. "Ti avverto che però io gioco forte! Ce le hai 100 figurine?"
Resti sbigottito: tanto ardire in una bimba così piccola! Ma le figurine non lasciano spazio al sentimento: se hai almeno 100 figurine e accetti la sfida, ➡57; se non le hai o comunque ritieni che il sottomuro non sia uno sport per signorine, ➡29.

OMURO

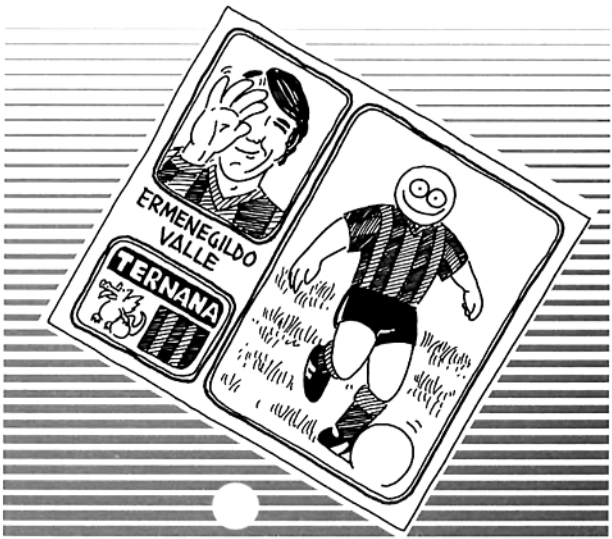
re solo se si dispone almeno di un mu-
; in mancanza di questo si può provare
sa cosa. Ogni giocatore, al proprio tur-
tto una figurina. Se questa cadendo co-
figurine di quelle già a terra le cattura:
tutte le "prede" conquistate. Variante:
ia in giù la lascia dov'è, se la fa cadere
e una di quelle a faccia in giù. Il gioco
a terra o quando ce n'è un numero di-
sono d'accordo sulla necessità di pian-
u e andarsene!

47 Incontri un gruppetto di bambini piccoli con figurine al curvone della scuola: uno di loro ti offre undici figurine in cambio di Spadoni della Roma. Se accetti e prosegui verso il centro, aggiungi 10 doppioni e ➡**4**; se ritieni sia meglio sfidarli, sicuro di poterli spennare, ➡**40**.

48 Torni a casa e sbatti la porta: che schifo di giornata! Ti stai sdraiando sul letto per sfogarti a piangere quando d'improvviso ti ricordi che il dio delle figurine ha detto: "Oggi o mai più!"
Corri agitato verso la porta, ma la mamma ti blocca. "Dove vai, signorino? Per oggi, basta uscire! Tra poco si cena!"
Date la proibizione materna e l'impossibilità per le figurine di crescere spontaneamente nelle tue tasche, per te arriva (ahité) la FINE.

49 "Non c'è niente che mi interessi... facciamo una partita?" dici. Loro ridacchiano e propongono: "Facciamo che noi ci giochiamo Valle e Pianelli. E che tu ti giochi dieci figurine per ognuno dei due ogni volta. E che ce li giochiamo a stoppa."
Sei tu che lo hai proposto, e devi accettare: mentre i due mischiano le carte per l'incrocio tra primiera e poker cui ti hanno sfidato subodori qualcosa... Ma dopo quattro o cinque mani non hai più figurine. Con un sistema di scambi di carte e di sbirciate decisamente non regolamentari vieni fatto fuori dal gioco: senza più figurine e soldi te ne torni a casa sconfitto.
Anni dopo ritroverai il gatto e la volpe negli articoli su Tangentopoli, e proverai a costituirti parte civile contro di loro per quell'antica truffa... Chissà se il "mancato completamento di album" va in prescrizione? Comunque sia, FINE.

50 La cartolaia cerca di consolarti: "Guarda che non sei il primo... Oggi ne avrà fatti fuori sei o sette..."
La bimbetta sorride mentre tu non riesci a fartene una ragione: la cartolaia, commossa, ti regala un pacchetto di figurine. Ti profondi in ringraziamenti e lo apri: la prima figurina è Mario Giubertoni. Le tue grida di gioia arrivano al cielo, e senti appena la voce



della bimbetta che con gli occhioni languidi ti dice: "Me lo dai?" Se glielo dai, ➡66; se rifiuti, ➡33.

51 Arrivi rapidamente alla cartoleria e chiedi quello che sai. Cancella gli spicci. Purtroppo nelle bustine non trovi nessuno dei tuoi obiettivi: aggiungi 24 doppioni.
Esci dalla cartoleria mentre si è scatenata un'asta per Pianelli e Valle, arrivata già a 83 figurine.
"E se io ne volessi solo uno?" chiedi.
"O tutti e due a 83, o niente!", ti risponde il piccolo banditore.
Se hai almeno 83 doppioni e vuoi comprare, ➡21; se non li hai, o non vuoi cedere a questo gioco al massacro, o magari non ti servono quei due doppioni e preferisci sfidare qualcuno a sotto-muro, ➡18.

FIGU COME FICHES

In realtà, al mio paese i doppioni erano usati per lo più come posta per giochi di carte (italiane, non francesi): briscola e tressette, montini e stoppa.

Per i primi due rimando a testi più rigorosi (ad esempio "Giochi di carte italiani" di Giampaolo Dossena, Oscar Mondadori 1984).

MONTINI è di una semplicità estrema: il mazziere mischia le carte e forma alcuni mazzetti coperti, uno per giocatore. Ognuno, lui escluso, punta le figurine che vuole su un mazzetto e lo rigira scoprendo l'ultima carta, quella che conta: dopo che tutti hanno puntato il mazziere rigira l'ultimo mazzetto, che sarà il suo. Il banco (cioè il mazziere) paga la puntata a tutti quelli con una carta più alta della sua (il valore delle carte è quello numerico: l'asso vale 1, il re 10) e prende tutte le puntate su carte uguali o inferiori. Quando qualcuno pesca un re diventa mazziere, a meno che anche il mazziere in carica non ne peschi uno: in quel caso la mano non passa.
Volendo si può giocare anche con mazzetti di figurine anziché con carte, utilizzando come valore il numero della figurina stampato sul retro. Variante con le figurine: a vincere è l'ultima in ordine alfabetico (prendendo in considerazione il cognome nel caso dei giocatori, il nome nel caso delle squadre).

STOPPA è un incrocio tra Primiera e Poker: ognuno paga una posta, dopo di che si distribuiscono tre carte a testa. Scopo del gioco è fare il punteggio più alto con carte dello stesso seme: i valori delle carte sono quelli della Primiera, riportati in tabella. Dopo il primo giro di carte ognuno può, se vuole, cambiare una o due carte: le regole per l'apertura, il buio e il rilancio dopo il cambio di carte sono quelli del Poker. Chi alla fine avrà il punteggio più alto fra i giocatori che non si saranno ritirati si aggiudicherà l'intera posta. Punteggi uguali comportano la spartizione della posta: altro che "Come Quando Fuori Piove"!

TABELLA PUNTEGGI PER STOPPA

Carta	punti
Sette	21
Sei	18
Asso	16
Cinque	15
Quattro	14
Tre	13
Due	12
Figure	10

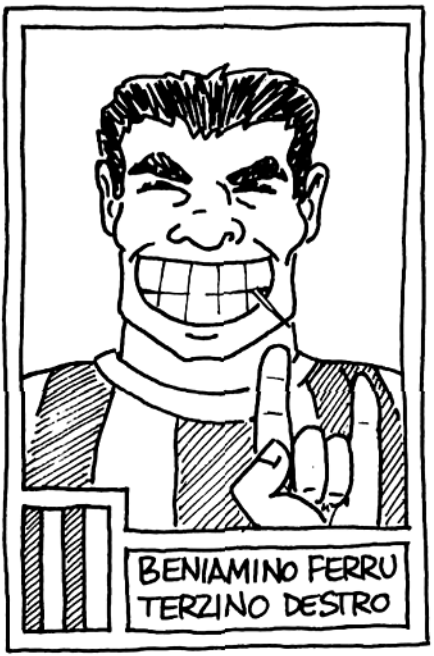
52 "Il comandante Straker non perdona, bambola!", sibili mentre le spari: lei, impressionata, scoppia a piangere. *Segna un cuore sulla tua scheda!*
Entri nell'emporio e acquisti i tuoi pacchetti, ma senza successo. Cancella gli spicci e aggiungi 24 doppioni.
Esci dal negozio ripassando davanti alla bella Circe piangente: ➡**6**.

53 La mamma torna dopo un poco con i suoi pacchetti e con delle bustine decisamente poco familiari... Ne apri uno con fare dubbioso: dentro trovi delle figurine di animali. "Guarda", fa la mamma sfoderando un album quadrato, "ogni pagina rappresenta un paesaggio dove devi attaccare le sagome degli animali... Dai qua!" Ti toglie le figurine di mano e con fare abile incolla un ornitorinco su una chiazza bianca: rimiri affascinato la precisione con cui il disegno si inserisce nel panorama e perdi ogni interesse per Ermenegildo Valle e compagni. Da domani, vita nuova! E, soprattutto, figurine nuove. FINE!

FIGURINE

Il principe dei giochi di figurine. Si gioca in due o più, preferibilmente su gradini di marmo.
Ognuno paga una quota prefissata di figurine, contribuendo alla creazione del mazzo da rovesciare: la pila di figurine viene "imbarcata" stringendola un po' sui lati lunghi. Dopo di ciò ognuno, al proprio turno, se la sistema al suolo e colpisce con la mano leggermente chiusa a conca il gradino, cercando di conquistare più figurine che può rovesciandole con lo spostamento d'aria.
Il giocatore successivo ripete le operazioni con il mazzetto decurtato delle altrui conquiste: la partita finisce quando tutte le figurine sono state capovolte. Una variante di questo gioco si effettua cercando di rovesciare le figurine, poste sul bordo di un tavolo, soffiando: vi garantisco che è meno facile di quanto possiate credere.

54 Tutto a un tratto ti si piazza di fronte un bambino enorme: "Sei tu l'infame che ha fatto piangere Cristiana?", ti urla in faccia. Borbotti: "Io, veramente..." Ma la scarica di sberle che lo spasimante della bella biondina ti rovescia addosso non ti fa finire la frase: corri a casa piangendo. ➡48



55 Ora devi trovare ciò che ti manca: cerchi Francesco per vedere se ha qualcosa per te (➡20) o vai in cartoleria a comprare altre bustine (➡51)?

56 Sei una macchina da guerra! A sottomuro, manetta, stoppa, tressette e qualsiasi altro gioco vinci solo tu: alla fine conti il monte dei tuoi doppioni e scopri di avere 500 figurine. Segna 500 nella casella "doppioni".
Purtroppo ormai è sera e devi tornare a casa: l'album, ahimé, non verrà completato! Lo stesso dio delle figurine che oggi ti ha arric-

A SECCA

Gioco per due giocatori. Ciascuno tiene in mano il proprio mazzetto di figurine. A turno si prende la prima e la si butta nel mazzo degli scarti, chiamandola ad alta voce: "Facchetti... Giubertoni... Foggia..." Come sempre, si usa il nome della squadra o il cognome del giocatore. I giocatori più esperti e professionali chiamano la sola iniziale: "Effe... Gi... Effe..."
Chi getta una figurina la cui iniziale è uguale a quella della figurina appena gettata dall'avversario, vince l'intero mazzo degli scarti.
Questo gioco non ha un nome vero e proprio. Lo si chiama "a secca" per distinguerlo dalle sue varianti: "a doppia", "a doppia con lo stop", "a doppia con lo stop a uno".

"A doppia" si gioca come nella variante base, ma chi getta una figurina con l'iniziale uguale a quella dell'avversario non vince: fa un punto. Se in seguito anche l'avversario ci riesce, gli annulla il punto. Il gioco continua fino a quando qualcuno arriva a due punti e vince tutti gli scarti.

Poiché "a doppia" la posta in gioco cresce a dismisura, si può introdurre la variante "a doppia con lo stop". Se vuole, in qualunque momento un giocatore può chiamare lo "stop": da quel momento il gioco si effettua per alzate. Ciascuno dei due avversari *alza il mazzo degli scarti e il punto viene segnato da chi alza la* figurina che viene seconda nell'ordine alfabetico.

"A doppia con lo stop a uno" funziona allo stesso modo, ma si può chiamare lo stop solo se uno dei giocatori è a un punto.

Altre varianti meno codificate prevedono diversi traguardi di punteggio: per esempio, a cinque o a dieci punti ove ciascuno segna ogni volta punto senza ma annullare quello dell'avversario.

chito allontanerà domani definitivamente da te ciò che ti manca, trasformando tutte le rare figurine di Giubertoni in comunissimi Facchetti: la tua è comunque una gloriosa sconfitta!
FINE

57 Accetti la sfida: lei conta tutti i tuoi doppioni sotto gli occhi della cartolaia, fa una pila della stessa consistenza di suoi doppioni e tira fuori un mazzo di carte.
"Niente sottomuro. A montini. Un colpo solo."
Mischia le carte, fa due mazzetti e ti chiede di scegliere: sei paralizzato dalla paura, e ti sei reso conto che ti stai giocando tutto ciò che hai. Deglutisci a fatica e indichi un mazzetto: lei lo gira e scopre il nove di coppe. Stai sospirando di sollievo quando lei, noncurante, scopre il suo mazzetto: l'ultima carta è il dieci di bastoni. Mentre il mazzo di doppioni cambia di mano resti lì, attonito.
Se vuoi tornare a casa, ➡**48**; se preferisci meditare sulla sconfitta, ➡**50**.

58 Accetti il vile ricatto: Gerardo se ne va ridacchiando con tutto il tuo tesoro e a te, ormai senza alcuna risorsa economica, non resta che tornare davanti alla TV sperando in un radioso domani. Mentre guardi un programma giornalistico sugli scrittori delle Langhe, con i lucciconi agli occhi per la rabbia, sulla tua storia compare la scritta FINE.

59 Metti nella fondina la pistola spaziale, quella con la pietra focaia che sprizza scintille, e scendi le scale consapevole della tua forza. Vai verso l'emporio (➡**34**) o cerchi Francesco al muretto delle figurine (➡**11**)?

60 Riesci a infinocchiare il povero Francesco: per un banalissimo scudetto di serie C ti fai dare 16 figurine, tra le quali Valle! Aggiungi 15 doppioni e Valle. Ora ti rivolgi ad altri lidi, dirigendoti al muretto: ➡**27**.

CALCIO

Gioco per uno o due giocatori, forniti di un tavolo rettangolare che funge da campo di calcio e di una pallina di carta grande come una biglia. Prima di cominciare si segnano il centrocampo le due porte, di 15-20 centimetri ciascuna.

Ogni giocatore schiera una formazione di doppioni (solo di serie A) con i calciatori che preferisce: al proprio turno inizia un'azione da fondo campo, "calciando" la palla con una figurina verso un'altra della sua squadra mentre l'avversario cerca di ostacolarlo manovrandone una delle sue. Il passaggio va a buon fine se il giocatore riesce a prendere la palla con un'altra delle sue figurine prima del suo avversario: il giocatore può allora provare a farne un altro avvicinandosi sempre di più alla porta avversaria, fino a poter tirare in porta.

Se il passaggio fallisce, l'azione continua da dove ha avuto successo l'interdizione, con il difensore che diventa attaccante.

Quando un giocatore dichiara di voler tirare, l'altro deve opporre il portiere (che non può spostarsi dalla linea di porta): dopo un gol si ricomincia dal centro, con le stesse regole descritte per l'azione da fondo campo. Sconsiglio l'introduzione di falli laterali e calci d'angolo: quando la palla esce è meglio ricominciare con un fallo da fondo campo contro chi la ha fatta uscire.

Se si gioca in due, inevitabilmente le figu escono a pezzi dall'incontro: un bambino da solo, con un po' di fantasia, può però portare a termine interi campionati (mano destra contro sinistra, praticamente) senza danneggiarle per niente. L'Autore, all'epoca, ha provato questo regolamento anche con soldatini e affini, e ricorda con affetto le incredibili girate di coda del brontosauro centravanti e le parate del mitragliere russo dell'Atlantic. L'Autore, ne convengo, era un po' strano, da piccolo.

61 "Non si scherza sulle figurine!" urli, e fai per dargli un manrovescio.
Gerardo ti blocca la mano e ti minaccia: "O mi dai tutte le tue figurine e i tuoi spicci (➡**58**) o lo dico alla tua mamma, che mi hai picchiato (➡**45**)": cosa scegli?

62 Lo scambio ti costa caro: segna Pianelli e azzera i doppioni. A questo punto s'impone l'acquisto di nuove figurine: ➡**13**.

63 Entri nell'emporio e chiedi all'anziano Fausto, il gestore, i pacchetti di figurine: "Finite!", fa lui. Oh, ira e rabbia!
Esci dal negozio ripassando davanti alla bella Circe senza neanche vederla: ➡**6**.

64 Azzera i doppioni e segna le figurine che hai comprato da Gerardo. Dopo un altro po' di show, Gerardo esce con la sua mamma: aspetti un paio di minuti e scendi di corsa con il miraggio dell'emporio, il tuo fornitore di figurine.
Scatti di corsa fuori dal portone e ti scontri ancora con Gerardo, che ti guarda malissimo: la sua forza iettatoria produce istantaneamente un buco nelle tue tasche dal quale fuggono i tuoi spicci, che contro ogni probabilità si tengono in piedi sul brecciolino per poter meglio rotolare verso il tombino trenta metri più avanti...
Senza più risorse tecnico-economiche per te arriva la FINE.

65 Ipnotizzato dagli occhioni di Cristiana ti disinteressi del tutto delle figurine. Anni dopo, davanti a una TV a colori, in un altro divano, ricorderai a stento il suo nome e il suo volto grazioso... Ma avrai sempre davanti agli occhi, nello scaffale più alto della libreria, quell'album ormai irrimediabilmente incompleto.
FINE

66 Nella lotta tra affari e cuore scegli il giusto mezzo: sbirci le altre figurine del pacchetto e scopri che contro ogni logica (e contro ogni dichiarazione del Dr. Panini) esso contiene due copie

del raro Giubertoni. Fai il bel gesto di donarle tutte le figurine tranne uno dei due Giubertoni e torni a casa vincitore: per carità di patria non approfondiamo l'happy ending aggiungendo, che so io, che tu e la bimbetta anni dopo vi sposerete e terrete l'album completo in cassaforte.

Sei stato bravo: BRAVO!

CONTAFIGU

Gioco per due giocatori forniti di numerosi e vari doppioni: se si posseggono soltanto figurine di Facchetti meglio cambiare gioco. Si fissa una posta di almeno dieci figurine a testa e la *si punta: una volta mischiate le figurine in palio i due giocatori scel*gono ognuno un numero compreso tra 2 e il numero di figurine che compongono il mazzetto. Quindi si contano le figurine del mazzetto e si estraggono le due figurine corrispondenti ai numeri chiamati: chi avrà scelto quella con il valore (inteso come numero progressivo stampato sul retro della figurina) più alto le conquista entrambe. In caso di parità, la mano si annulla e si scelgono altri due numeri.

Il diritto a scegliere per primo in una mano viene dato al perdente della mano precedente: il gioco termina quando restano soltanto due figurine, che vengono divise secondo i desideri del perdente dell'ultima mano.

N.B.: il numero 1 (corrispondente alla figurina visibile in testa al *mazzetto) non può essere scelto per non favorire troppo giocatori* che ben conoscono la numerazione dell'album.

Una variante delle regole prevede che vince non la figurina con il valore più alto, ma quella successiva in ordine alfabetico (prendendo in considerazione il cognome nel caso dei giocatori, il nome nel caso delle squadre).

In un'altra variante, ciascuno tiene in mano il suo mazzetto di doppioni. Entrambi i giocatori prendono la prima e ne leggono ad alta voce il numero: chi ha il numero più alto le vince entrambe. Si continua così fino a sfogliare tutto il mazzetto. Anche qui c'è la sottovariante in cui vince la più alta nell'ordine alfabetico.

POSTFAZIONE

(come nei libri veri!)

«Tutte le lettere d'amore sono ridicole.
Non sarebbero lettere d'amore se non fossero ridicole».
Fernando Pessoa

In una striscia di Schultz della quale ho un vago ricordo c'è Snoopy che ritorna da un suo personale censimento, si annuncia come suo solito dicendo "ecco il famoso funzionario del censimento" o giù di lì e si sdraia sulla cuccia gettando via la cartellina: "Ho contato venticinque persone: se ce ne sono di più, non mi importa".
E allora? Ehm... Provo con un altro esempio[1]. Esiste un tale, un fumettista e musicista inglese di nome Peter Blegvad, che da qualche anno si dedica alla stesura di una sua personale enciclopedia per immagini in cui ogni voce è illustrata con tre disegni: l'oggetto come il disegnatore lo immaginava (imagined), come è in realtà copiato da una vera enciclopedia (observed) e come lo stesso disegnatore lo ricorda dopo qualche tempo dalla visione della forma reale (remembered)[2]. Questo libretto vorrebbe rendere una sensazione, senza fornire dei dati oggettivi per i quali rimando alla bibliografia: la fase corrispondente dell'enciclopedia di Blegvad è "remembered", quando i ricordi sono sbiaditi e confusi.
Come Snoopy ho contato quel che avevo più vicino, e quindi errori e omissioni sono inevitabili ma tutto sommato secondari nell'economia del racconto: so benissimo che è impossibile aver visto le comiche con Renzo Palmer (sabato, ora di pranzo) subito prima di Avventura (orario da TV dei ragazzi: 18 circa, giorni feriali)... Ma è bello ricordarsi una sola, lunga giornata TV affollata di tutti i programmi che hanno segnato la nostra memoria, e negozi pieni di giocattoli e gadget di anni diversi, pubblicizzati su Topolini che leggevamo e rileggevamo confondendo vecchi e

nuovi numeri. La storia che hai letto non ha solo un tempo, ma anche un luogo: si svolge infatti in un paesino della provincia di Rieti di nome Poggio Moiano, noto nel mondo per la bontà del suo olio e per una infiorata e una sagra della bruschetta che non hanno uguali al mondo. L'Autore ha passato in questo paradiso terrestre tutta la sua lontana infanzia. Qualsiasi riferimento a persone reali è tuttavia del tutto involontario: l'Autore non ha mai avuto, in ogni caso, cugini molesti come Gerardo. In quanto alla figurina di Orfeo Pianelli, è la prima che io mi ricordi di aver estratto da una bustina.

[1] "Se lei si spiega con un esempio, io non capisco più niente" (Ennio Flaiano).

[2] Potete ammirare la voce "Cuore" di questa singolare enciclopedia sulla copertina del disco *Domestic stories* di Chris Cutler e Lutz Glandien, ReR records 1992.

BIBLIOGRAFIA

Per farmi perdonare le imprecisioni, concludo l'opera con una piccola bibliografia che potrà guidarti in una ricerca di quel tempo perduto.

AUTORI IGNOTI, *Le Figurine Panini 1961-1994*, Roma, L'Unità 1994.
Pubblicato dalla Panini in volumoni e da L'Unità a fascicoli: mancano purtroppo le figurine delle serie minori (B e C) e tutte le stranezze, spesso opera di Prosdocimi, che stavano nelle pagine centrali degli album. Signor Panini, lo faccia per me, le pubblichi a parte!

GIORGIO CARBONE E LEO PASQUA, *Dizionario della TV*, Milano, SugarCo 1992.
Qui le pretese di completezza ci sono... Ma manca addirittura Sandokan! Lo trovate a pochi soldi nei Remainders.

MARCO GIUSTI, *Il grande libro di Carosello*, Milano, Sperling & Kupfer 1995.
Un capolavoro di rigore: sai cos'era Carosello, vero, o lettore?

FABIO ROSSI, *Dizionario dei giocattoli*, Milano, Vallardi 1995.
Un libretto pieno di spunti, realizzato con affetto più che con rigore.

ELIO E LE STORIE TESE, tutti i dischi.
Nell'opera del gruppo milanese pullulano i riferimenti a quegli anni: il colloquio sulle figu che inizia "Elio samaga...", le barzellette sfigate di "Italian..." (il fantasma formaggino) e "Eat the phykis" (Pierino al bagno)... E soprattutto la canzone "Tapparella", da "Eat the phykis": chi si ricorda quelle feste delle medie con il gioco della bottiglia e non si commuove quando la sente non ha un cuore. Forza, Panino!

ASSOCIAZIONE NOVECENTONOVANTA (a cura di), *Mazinga contro Sandokan - memorie televisive*, Civitavecchia, Novecentonovanta 1996.
Stesso tono poco rigoroso del racconto: se vi interessa richiedetelo a Novecentonovanta - via Galilei 5, 00053 Civitavecchia - tel. 0766/542570. Costa 5.000 lire, spese postali incluse.

ANDREA ANGIOLINO E DOMENICO DI GIORGIO, *Memorie di due veri giovani*, in corso di pubblicazione.
Lo stiamo scrivendo, giuro! Anzi, mandateci suggerimenti e ricordi di qualsiasi tipo all'indirizzo di Novecentonovanta. E se c'è qualche editore interessato, che ci mandi un bel contratto e magari l'anticipo.

I GIOCHI DEL DUEMILA

Collana "Duemilaruoli"
- Andrea Angiolino, "Mediterraneo"
- Cosimo Lorenzo Pancini, "Röle"
- Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli, "Gli ultimi Templari"
- Greg Porter, "Maschiacce armate pesantemente - Pochettravel edition™"
- Beniamino Sidoti, "Groucho Marx contro Frankenstein, la mummia e il vampiro sulla nave pirata in mezzo alla tempesta"
- Piermaria Maraziti e Marco Perez, "La regola del gioco - il cinema senza immagini"
- Luigi Castellani, "Kalèvala"

Collana "Duemilagames"
- Andrea Angiolino, "Mitico!"
- Nicola Zotti, "Spartaco - La rivolta dei gladiatori"
- Domenico Di Giorgio, "Facchetti celo, Giubertoni manca!"

Collana "Duemilaguerre"
- Roberto "RoG" Gigli, "Atlantic Wars"

Collana "Duemilasport"
- Stefano Giusti, "Dream Team"

Collana "Duemilavventure" (espansioni per *On Stage!*®)
- Luca Giuliano, "Sogno di una notte di mezza estate"
- Andrea Angiolino, "Biancaneve e i tre porcellini"
- Massimiliano e Maurizio Roveri, "Fagioli, dollari e polvere da sparo"

Per ordinare "I Giochi del Duemila" occorre inviare un vaglia postale ordinario di £ 2.000 a copia + £ 1.000 come contributo spese postali a:

NEXUS EDITRICE, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU)

Specificare nella causale quali sono i titoli richiesti.

Sotto una sola copertina, trovate qui due opere fondamentali. *Giubertoni manca!* è un libro-gioco storico: siete un bimbo del 1973 e dovete completare l'Album delle Figurine dei Calciatori entro il tramonto. Giocattoli, gelati, gadget e trasmissioni TV dell'epoca sono ricostruiti con cura. *Facchetti celo* è invece una raccolta di regolamenti di giochi da fare con i doppioni delle figurine o con tutte quelle "carte collezionabili" di cui non sapete più che fare e che tenete ad ammuffire in cantina o in soffitta.

L. 2000

Prodotto da: QUALITYGAME - 00182 Roma - Via Casilina, 55